



**KEEFEKTIFAN MEDIA KOTAK CILUKBA PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU KELAS I
SD NEGERI GROWONG LOR 03 JUWANA**

SKRIPSI

OLEH

DEWI LARASATI

NPM 15120477

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022



**KEEFEKTIFAN MEDIA KOTAK CILUKBA PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU KELAS I
SD NEGERI GROWONG LOR 03 JUWANA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

DEWI LARASATI

NPM 15120477

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022

SKRIPSI

KEEFEKTIFAN MEDIA KOTAK CILUKBA PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU KELAS I
SD NEGERI GROWONG LOR 03 JUWANA

Disusun dan diajukan oleh

DEWI LARASATI

NPM 15120477

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji

Semarang, 4 Juli 2022

Pembimbing II,

Pembimbing I,



Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd
NIP/NPP 158501494



Dr. Iin Purnamasari, M.Pd
NIP/NPP 108001278

SKRIPSI

KEEFEKTIFAN MEDIA KOTAK CILUKBA PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU KELAS I
SD NEGERI GROWONG LOR 03 JUWANA

Disusun dan diajukan oleh

DEWI LARASATI

NPM 15120477

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 Agustus 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan penguji

Ketua,



Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons
NPP.088201204



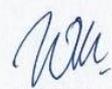
Sekretaris,



Sukanto, S.Pd., M.Pd
NPP. 987701131

Penguji I,

Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd
NPP. 158501494


(.....)

Penguji II,

Dr. Iin Purnamasari, S.Pd., M.Pd
NPP. 108001278


(.....)

Penguji III,

Qoriati Mushafanah, S.Pd., M.Pd
NPP. 128501378


(.....)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Musuh yang Paling Berbahaya di atas Dunia Ini Adalah Penakut dan Bimbang. Teman yang Paling Setia, Hanyalah Keberanian dan Keyakinan yang Teguh (Andrew Jackson)
2. Tersenyumlah saat seseorang membuatmu marah, walaupun itu susah lakukan! (Dewi Larasati)

Persembahan :

Sekripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua yang selalu mendukung saya dan selalu ada untuk saya. Terutama Ibu saya yang selalu mendukung saya serta doa kedua almarhumah ayah saya.
2. Almamaterku Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya Yang Bertandatangan Di Bawah Ini :

Nama : Dewi Larasati

NPM : 15120477

Progdi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Keefektifan Media Kotak Cilukba Pada Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku Kelas ISD Negeri Growong Lor 03 Juwana” benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil ahlian tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Dewi Larasati

NPM 15120477

ABSTRAK

DEWI LARASATI. NPM 15120477. "Keefektifan Media Kotak Cilukba Pada Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku Kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNIVERSITAS PGRI Semarang. 2021.

Rendahnya minat belajar dan hasil belajar pada siswa kelas I Tema Diriku Subtema Tubuhku SD Negeri Growong Lor 03 Juwana. terbatasnya media pembelajaran pendukung dan penggunaan media mengajar yang kurang menarik dan bervariasi menyebabkan anak kurang memahami materi. Sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah Media Kotak Cilukba Efektif Pada Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku Kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana? Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan media kotak cilukba dalam pembelajaran tema satu diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana dilihat pada ketuntasan dan peningkatan hasil belajar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk penelitian *pre-experimental design* yang digunakan adalah bentuk *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana dengan jumlah 22 siswa dengan menggunakan teknik *non probability* sampling. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (*pretest-posttest*), dokumentasi, wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} 8,61 > t_{tabel} 2,07$ dengan taraf signifikan 5% berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa media kotak cilukba efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai dan ketuntasan belajar klasikal. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 75,3 dan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 88,6. Ketuntasan belajar klasikal saat *pretest* mencapai 75% dan *posttest* mencapai 95,5%.

Saran yang dapat peneliti sampaikan, sebaiknya berdasarkan penelitian media kotak cilukba, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan paktis bagi siswa.

PRAKATA

Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas limpahan rahmat dan kasihnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Keefektifan Media Kotak Cilukba Pada Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku Kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana”. ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan dan rintangan. Berkat bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak, khususnya dosen pembimbing, segala hambatan dan rintangan tersebut dapat terselesaikan dengan lancar. Sehingga dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang, Ibu Dr. Suci Suciati, M.Hum., yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd.,Kons, yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Sukamto, S.Pd., M.Pd. yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I Bapak Wawan Priyanto S.Pd., M.Pd., yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dorongan dengan penuh kecermatan dan kebijaksanaan.

5. Pembimbing II Ibu Dr. Iin Purnamasari, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dorongan dengan penuh kecermatan dan kebijaksanaan.
6. Dosen Penguji III Ibu Qoriati Mushafanah , S.Pd., M.Pd. yang telah berkenan menguji dalam ujian skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
8. Kepala Sekolah SD Negeri Growong Lor 03 Juwana Ibu Martinah ,S.Pd., yang telah mengizinkan melakukan penelitian di instansi yang ibu pimpin.
9. Guru kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana Ibu Sutrismiyati, S.Pd., yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas I.
10. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PGSD, Ririn, Dhita dan rekan-rekan kost Jambe 287a yang telah memberikan dukungan dan dorongan material maupun moral sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya bagi pendidik ditingkat sekolah dasar.

Semarang, Agustus 2022

Peneliti,

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Hakikat Belajar.....	9
B. Hakikat Pembelajaran Tematik	14
C. Hakikat Media Pembelajaran	18
D. Kerangka Berpikir.....	23
E. Hipotesis.....	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Variabel Penelitian	25
C. Metode dan Desain Penelitian.....	25
D. Populasi, Sampel, Sampling.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Data.....	40
B. Uji Prasyarat Analisis Data	42
C. Uji Hipotesis	44
D. Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN, SARAN, KETERBATASAN PENELITIAN.....	51
A. Simpulan	51
B. Saran.....	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53

Daftar Tabel

Tabel

2. 1 Muatan Pembelajaran.....	15
4. 1 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	41
4. 2 Daftar Uji Normalitas Awal (<i>pretest</i>)	43
4. 3 Daftar Uji Normalitas Akhir (<i>Posttest</i>)	43
4. 4 Hasil Uji-t.....	44
4. 5 Hasil Ketuntasan Belajar Individu	45
4. 6 Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal	46

Daftar gambar

Gambar

Gambar 2. 1 Media Kotak Cilukba	21
Gambar 2. 2 Nama Bagian-Bagian Tubuh Kita	22
Gambar 2. 3 Pancaindra	22
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	24

Daftar lampiran

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	56
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	57
Lampiran 3 Naskah Soal Instrumen Uji Coba Penelitian	59
Lampiran 4 Daftar Nilai Kelas Uji Coba	62
Lampiran 5 Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda.....	63
Lampiran 6 Perhitungan Manual Validitas dan Rekapitulasi	64
Lampiran 7 Perhitungan Manual Uji Reliabilitas	67
Lampiran 8 Perhitungan Manual Taraf Kesukaran Soal.....	68
Lampiran 9 Perhitungan Manual Daya Pembeda Butir Soal	69
Lampiran 10 Analisis Pengambilan Butir Soal.....	71
Lampiran 11 Daftar Nama Siswa Kelas I	72
Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i>	73
Lampiran 13 Soal <i>Pretest</i>	76
Lampiran 14 Daftar Nilai Pretest Kelas I dan Lembar Jawab	79
Lampiran 15 Nilai Terendah <i>Pretest</i>	81
Lampiran 16 Nilai Tertinggi <i>Pretest</i>	82
Lampiran 17 Silabus Pembelajaran.....	83
Lampiran 18 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	85
Lampiran 19 Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i>	92
Lampiran 20 Soal <i>Posttest</i>	95
Lampiran 21 Daftar Nilai Posttest Kelas I	99
Lampiran 22 Nilai Terendah <i>Posttest</i>	100
Lampiran 23 Nilai Tertinggi <i>Posttest</i>	101
Lampiran 24 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	102
Lampiran 25 Perhitungan Manual Normalitas <i>Pretest</i>	103
Lampiran 26 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	106
Lampiran 27 Perhitungan Manual Normalitas <i>Posttest</i>	107
Lampiran 28 Uji-t.....	110
Lampiran 29 Perhitungan Manual Uji-t	111

Lampiran 30 Lembar Latihan Siswa	113
Lampiran 31 Tabel Nilai r <i>Product Moment</i>	115
Lampiran 32 Nilai Kritis L Uji Liliefors	116
Lampiran 33 Tabel Harga Kritik Untuk t.....	118
Lampiran 34 Dokumentasi	119
Lampiran 35 Hasil Wawancara	120
Lampiran 36 Permohonan Ijin Penelitian	121
Lampiran 37 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Manusia memiliki pengetahuan yang lebih luas dan berkembang melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya (UU No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan hal yang penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan untuk menjalani kehidupan. Dengan pendidikan yang cukup manusia diharapkan mampu bertahan dari berbagai hal dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, dengan adanya teknologi yang semakin maju di bidang pendidikan perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih canggih dan sesuai kebutuhan siswa. Untuk itu perlunya pengembangan media pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia, sehingga ilmu dipandang sebagai kebutuhan utama manusia untuk bertahan di kehidupan yang terus berkembang. Seiring berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan pada era globalisasi maka pendidikan merupakan salah satu strategi penting dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang

berkualitas dan memiliki kecerdasan, selain itu pendidikan juga merupakan suatu proses mengarahkan siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan.

Diperlukan wadah yang tepat untuk memperoleh pendidikan adalah sekolah. Sekolah mempunyai peran dalam mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan masa depan, dengan cara mengembangkan potensi meliliknya. Sekolah bukan hanya mengajarkan ilmu pengetahuan saja tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral ke dalam diri setiap individu. faktor yang sangat berpengaruh atas perilaku dan kebiasaan individu adalah faktor lingkungan, dimana individual tersebut tinggal akan sangat mempengaruhi cara berperilaku. Oleh karena itu diperlukan pendidikan yang bukan hanya mengembangkan potensi dan keterampilan dalam diri manusia melainkan juga mengajarkan nilai-nilai norma dengan benar.

Pembelajaran dalam situasi atau kondisi yang memungkinkan untuk terjadinya proses belajar, maka harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik yaitu siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya (Aunurrahman, 2009:34). Sedangkan menurut Susanto (2013 :19) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan

pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut saat ini adalah dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti pada pembelajaran tematik.

Menurut T.Raka Joni (1996) dalam Kadir (2014) mengatakan bahwa pembelajaran terpadu/tematik merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual atau kelompok aktif, mencari, mengali, dan menemukan konsep serta konsep keilmuan secara holistik, bermakna, autentik. Secara sederhana apa yang dimaksud dengan pembelajaran tematik adalah kegiatan siswa bagaimana seorang siswa secara individual atau secara kelompok dapat menemukan keilmuan yang holistik. Menurut Pargito (Daryanto, 2014:49) mengungkapkan bahwa pada usia sekolah dasar ini merupakan masa yang sangat tepat untuk penanaman kemandirian, kecakapan hidup dan nilai-nilai kebaikan (*basic goodness*) pada individu karena anak-anak yang berada pada usia ini umumnya masih akan terus tumbuh dan berkembang semua potensi yang dimilikinya (psiko-sosial, kognitif dan fisik). Dari karakteristik anak tersebut guru harus mampu memberikan pembelajaran bermakna, sesuai, dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Ditunjang dengan persiapan guru berupa penetapan jadwal yang disusun berdasarkan tema dan tidak lagi disusun berdasarkan mata pelajaran. Penyusunan jadwal mengikuti model jadwal pelajaran tematik

secara terintegrasi, sehingga dalam jadwal tidak tertulis nama-nama mata pelajaran. Untuk mendukung penyampaian materi pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru juga harus mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan isi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Menurut Wati (2016: 2-3) mengatakan “media juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang bersifat menyampaikan pesan yang merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada siswa”. Sedangkan Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Sutrismiyati, S.Pd sebagai guru kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana pada hari selasa tanggal 14 Januari 2020 pada pembelajaran tematik Tema Diriku Subtema Tubuhku sudah berjalan dengan baik. Namun masih terdapat beberapa kendala, yaitu

anak masih belum bisa memahami dengan baik dan masih banyak anak yang belum bisa menghafal huruf. Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi tersebut karena media yang kurang menarik dan bervariasi, media yang digunakan yaitu hanya berupa gambar dan kartu huruf. Sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang masih kurang dalam mengikuti pembelajaran, dari permasalahan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal.

Media pembelajaran yang bervariasi dan layak digunakan serta menarik perhatian anak sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami. Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh VITA (2016) dengan judul Penelitian “Keefektifan Media Pembelajaran *Pop Up* Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Lemahireng 02 Kecamatan Bawen Tahun Ajaran 2015/2016” bahwa media pembelajaran *pop up* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata hasil *pretest* sebesar 47,259 dan hasil rata-rata *posttest* sebesar 85,925. Dan hasil uji ketuntasan belajar *pretest* siswa diperoleh 1 siswa yang tuntas dan 26 siswa belum tuntas dan hasil dari *posttest* diperoleh 27 siswa tuntas. Artinya media pembelajaran *pop up* dinyatakan efektif terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas V. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media

mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan juga siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran.

Media kotak cilukba adalah media yang dikembangkan oleh Saudari Nurmarina (2018) yang diadaptasi dari *pop-up* yang terbuat dari bahan karton kemudian dihias agar lebih menarik. Kotak cilukba tematik didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pengajaran menggunakan media kotak cilukba dengan judul “Keefektifan Media Kotak Cilukba pada Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku Kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang melatar belakangi antara lain:

1. Guru belum menggunakan media yang menarik dan bervariasi
2. Masih ada anak yang sulit memahami materi pembelajaran
3. Siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran
4. Masih ada nilai siswa yang masih dibawah Kreteria Ketentuan Minimal (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media kotak cilukba Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar berupa aspek kognitif tentang keefektifan

media kotak cilukba terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku di kelas I Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka permasalahan peneliti sebagai berikut: bagaimanakah keefektifan media kotak cilukba pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti memiliki tujuan untuk menganalisis keefektifan media kotak cilukba efektif pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik, memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peneliti maupun pembaca mengenai keefektifan media kotak cilukba terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar Tema Diriku Subtema Tubuhku.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa dalam mencapai target yang maksimal.

2) Menjadikan pembelajaran aktif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru :

- 1) Menjadi saran guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.
- 3) Dapat mengembangkan potensi guru untuk membuat guru dalam membuat media yang menaarik.

c. Bagi Sekolah :

- 1) Memacu para pendidik untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif.
- 2) Hasil penelitian akan dapat memberikan sumbanga yang baik bagi sekolahan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti :

- 1) Penelitian dapat tambahan wawasan sebagai calon pendidik dalam menggunkan media yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.
- 2) Memberika solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar

1. Belajar

Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, sikap. Belajar berlangsung dalam sepanjang hayat (*lifelong education, throughout life education*), sejak lahir (bahkan sejak dalam kandungan, pendidikan dalam kandungan) hingga meninggal (*from the cradle to the grave*= dari ayunan hingga liang kubur). Belajar terjadi pada masa kecil, masa kanak-kanak, misal remaja, dan masa dewasa Soegeng (2015: 154-153).

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Sadiman dkk, 2006:2). Adapun menurut R. Gagne dalam Susanto (2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai

suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi.

Menurut Slameto (2010: 2) pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh tingkah laku. Sehingga pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Aunurrahman (2009:34) pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik.

Sehingga dapat disimpulkan belajar adalah suatu perubahan perilaku seseorang secara bertahap melalui suatu usaha untuk berubah dari tidak tahu menjadi tahu. Yang dilakukan sejak lahir hingga meninggal. Adapun menurut teori behavioristik dalam (Budiningsih, 2012:20) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari

adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuan untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dikemukakan Susanto (2013: 5) yaitu “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri adalah suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.

Mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam Susanto (2013 :5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membantu pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tidak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Menurut teori Gestalt dalam Daryanto (2014 :12), belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati

jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu, baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa ; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan : yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Pendapat senada juga dikemukakan oleh Wasliman dalam Daryanto (2014 :12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal dan eksternal rincian sebagai berikut :

- 1) Faktor internal : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal : keluarga, sekolah, masyarakat.

Sehingga pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Karena belajar itu sendiri adalah suatu proses dari seseorang yang berusaha

untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap dengan berbagai faktor yang mempengaruhinya.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar Proses belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, berikut ini adalah merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010: 54) : Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor tersebut meliputi: (a) faktor jasmaniah antara lain faktor kesehatan dan cacat tubuh, (b) faktor Psikologis antara lain intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan (c) faktor kelelahan, kelelahan jasmaniah dan kelelahan rohaniah.

Berikutnya faktor ekstern merupakan faktor yang ada di luar individu, yang tergolong dalam faktor ekstern yaitu: (a) faktor keluarga, antara lain yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, pengertian orang tua, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, (b) faktor sekolah, antara lain yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah, dan (c) faktor masyarakat, antara lain yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan Menurut Komsiyah (2012: 89) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu “faktor internal, yakni keadaan jasmani dan rohani siswa dan faktor eksternal, yakni kondisi di sekitar siswa serta faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran”. Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar. Maka dari itu, muncul siswa yang beragam.

B. Hakikat Pembelajaran Tematik

1. Pembelajaran Tematik

Menurut Daryanto (2014 :3) pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedang menurut Kurniawan (2014: 95) pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu, yaitu model terjala (*webbed*). Intinya menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan dengan kompetensi dasar dan topik-topik (standar isi) dari mata pelajaran. Sehingga dapat disimpulkan

pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan tema tertentu.

Menurut Subroto dalam Kadir, dkk (2014: 6) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan berbagai pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka pada umumnya pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik, menurut Daryanto (2014 :5-6) karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut :(1) Berpusat pada siswa (*student centered*). (2) Memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*). (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. (5) Bersifat fleksibel. (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan

kebutuhan siswa. (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Kadir, dkk (2014: 29-30) mengatakan rancangan pembelajaran tematik mengakomodasi beberapa pokok bahasan mata pelajaran. Pada level sekolah dasar ada beberapa mata pelajaran seperti: matematika, ilmu pengetahuan alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia (BI). Lima mata pembelajaran pokok ini ditambah dengan bidang studi pendidikan agama, kerajinan tangan dan kesenian (kartakes), pendidikan jasmani dan kesehatan (penjaskes). Beberapa pokok bahasan tersebut mungkin dipadukan (ditematikkan) dengan dilihat dari keterkaitan pokok bahasan yang sesuai. Bilamana ada pokok bahasan memiliki keterkaitan yang sangat kuat maka kemungkinan dijadikan pembelajaran tematik sangat besar

3. Pembelajaran Tematik Kelas I

Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik kelas I tema diriku terdiri dari 4 subtema yaitu: (1) Aku dan Teman Baruku, (2) Tubuhku, (3) Aku Merawat Tubuhku, (4) Aku Istimewa. Dalam subtema tubuhku

terdapat 6 pembelajaran. Setiap pembelajaran memiliki muatan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Muatan Pembelajaran

No	Pembelajaran	Mutan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
1.	1	Bahasa Indonesia, SBdP, PPKN	1. Mengenal bagian bagian tubuh dengan bernyanyi. 2. Membaca nama-nama anggota tubuh.
2.	2	Bahasa Indonesia, PJOK	3. Mengenal panca indra dan gunanya. 4. Membaca guna panca indra.
3.	3	Bahasa Indonesia, Matematika, PPKN	5. Membilang 1-10 dengan jari. 6. Mengetahui kapan waktu yang sesuai untuk tidur malam dan bangun pagi.
4.	4	Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK	7. Bercerita bersama teman cara menjaga bagian tubuh.
5	5	Bahasa Indonesia, Matematika	8. Mengenal huruf penyusun nama anggota tubuh. 9. Membaca bilangan 1-10.
6.	6	Bahasa Indonesia, Matematika, PPKN	10. Berolahraga. 11. Membaca lambang bilangan. 12. Membaca nyaring.

Sumber : Buku Tematik Kelas 1

C. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data, dengan lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut AECT (*Association of Education Communication Technology* dalam Arsyad (2014:3) mengemukakan memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat membantu guru dalam menyalurkan pesan atau informasi. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin baik medianya, maka semakin kecil gangguan dan makin baik pesan/materi itu apabila diterima siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi utama salah satunya menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2014:23) media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama menurut Sudjana dan Rivai (1991:2-3) antara lain (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan

memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah semua alat bantu yang digunakan untuk menunjang pembelajaran yang mana mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran.

3. Media Kotak Cilukba



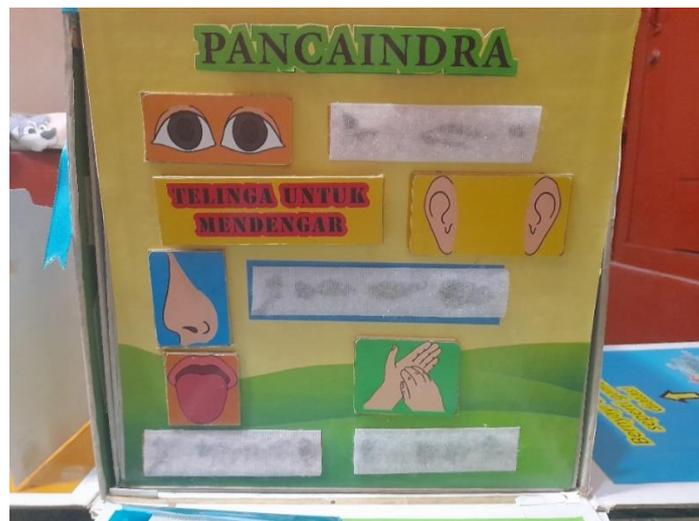
Gambar 2. 1 Media Kotak Cilukba

Media kotak cilukba adalah media yang dikembangkan oleh Saudari Nurmarina (2018) Berdasarkan analisis kebutuhan sekolah yang dilakukan terhadap tiga sekolah dasar yang merupakan sekolah dasar yang ada di kecamatan Mranggen melalui pengisian angket oleh guru, maka dapat disimpulkan bahwa sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran alternatif berupa gambar timbul dengan bentuk kotak. Hal tersebut disebabkan sekolah biasanya hanya menggunakan media yang hanya sekali pakai dan jika tidak sempat mencari media, guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Sehingga Saudari Nurmarina (2018) termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang praktis saat digunakan yaitu media kotak cilukba tematik. Media tersebut diadaptasi dari *pop-up* yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. Terdiri 1 kotak besar ukuran 25x25 cm dan di dalamnya terdapat 4 kotak dengan ukuran 24 cm, 23 cm, 22 cm, dan 19 cm dengan jumlah seluruh sisi sebanyak 40 sisi. Kotak

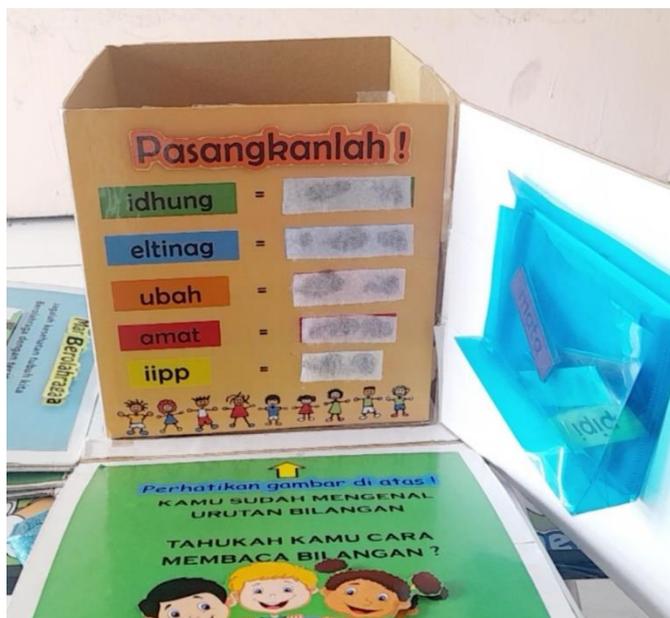
cilukba tematik didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Ini adalah beberapa desain gambar sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Nama Bagian-Bagian Tubuh Kita



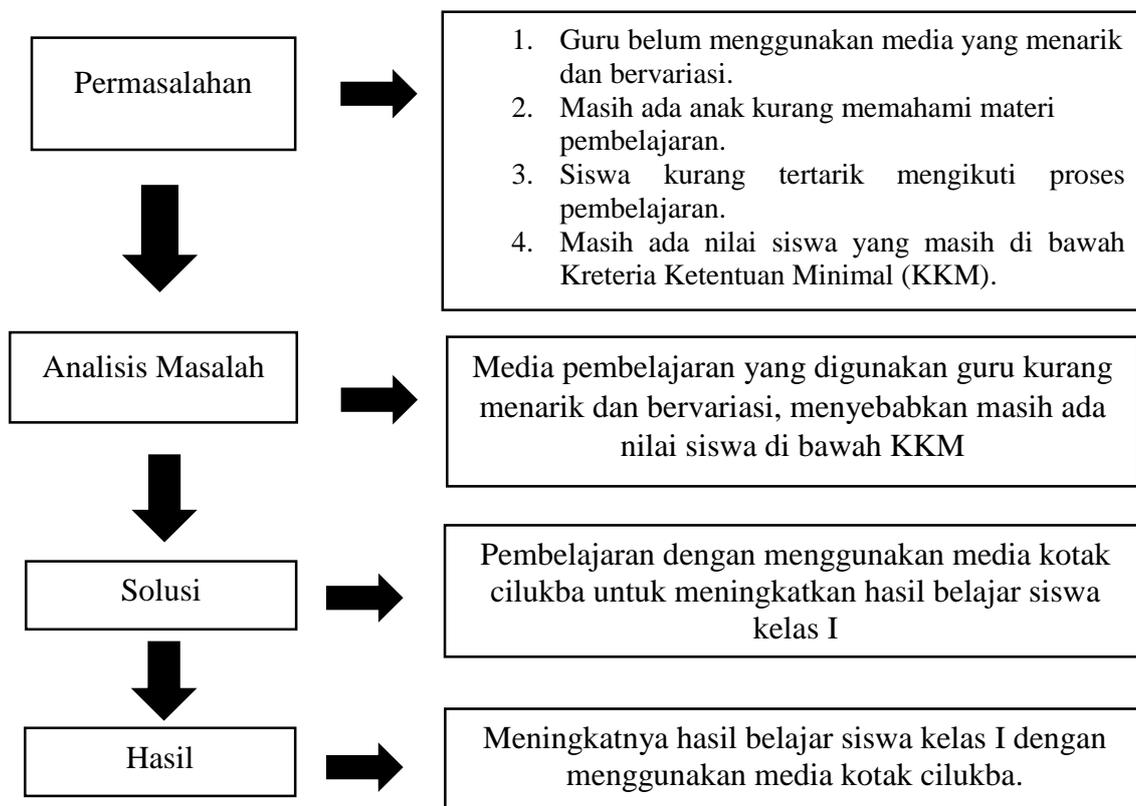
Gambar 2. 3 Pancaindra



Gambar 2. 4 Menyusun Kata dari Nama Bagian-Bagian Tubuh

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dapat dirumuskan sebagai berikut : media kotak cilukba pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana dapat dijadikan alternatif untuk mencapai hasil yang maksimal. Guru yang belum menggunakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mudah memahami materi. Untuk mengukur hasil belajar dilakukan perlakuan (*pretest*) dan tes sesudah (*posttest*) sebagai pembanding hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_0 : Media kotak cilukba tidak efektif pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong lor 03 Juwana.

H_a : Media kotak cilukba efektif pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong lor 03 Juwana.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.
Penelitian dilaksanakan di kelas I semester genap.

B. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018:38). Adapun Variabel Y, merupakan variabel terikat yang dipengaruhi. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel Y adalah hasil belajar tema diriku subtema tubuhku. Variabel bebas atau variabel X merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kotak cilukba.

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:2) “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang

mana data hasil penelitiannya merupakan data berupa angka-angka dan cara menganalisisnya menggunakan statistik (Sugiyono 2018:7).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental designs*. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol serta sampel tidak dipilih secara random. Hal ini dikarenakan keterbatasan sekolah yang hanya menggunakan satu kelas setiap kelasnya. Karena penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini subjek dikenakan perlakuan dengan dua kali pengukuran. Untuk memperoleh nilai awal sebelum penggunaan media kotak cilukba maka sebelum pelajaran siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal. Selanjutnya siswa diberi perlakuan dengan menggunakan media kotak cilukba. Lalu siswa diberi *posttest* setelah diberi perlakuan, maka diperoleh hasil perlakuan dan dilakukan perbandingan antara keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan). Nilai *pretest* dilakukan sebanyak satu kali untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan.

X = Perlakuan (*treatment*). Dilaksanakan dengan menggunakan media kotak cilukba.

O₂ = Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan). Nilai *posttest* dilakukan sebanyak satu kali setelah perlakuan untuk mengukur variabel terkait (Sugiyono, 2018:74).

D. Populasi, Sampel, Sampling

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018:80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasinya yaitu seluruh siswa kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018:81). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana dengan jumlah 22 siswa.

3. Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat dua teknik sampling yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling* (Sugiyono, 2018:81). Sampling yang digunakan

dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. Dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Dengan demikian, peneliti ingin mendapatkan sampel yang sesuai dengan sesuatu yang diharapkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data antara lain:

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Penelitian ini peneliti memberikan tes sebanyak dua kali pada awal sebelum pembelajaran (*pretest*) dan diakhir pembelajaran (*posttest*). Hal ini diharapkan dapat diketahui keefektifan Media Kotak Cilukba pada pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

b. Non tes

Metode non tes yang digunakan peneliti yaitu:

1) Wawancara

Wawancara adalah digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan

masalah yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2018 :137).

2) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi penelitian ini adalah foto-foto kegiatan pembelajaran, hasil lembar siswa dan lain-lain. Data dokumentasi diperoleh peneliti dari arsip hasil tes atau daftar hasil test yang telah ada sebelum diteliti.

F. Instrumen Penelitian

Analisis uji instrumen meliputi analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, butir soal dan daya pembeda butir soal.

1. Uji Validitas Butir Soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk mengetahui validitas butir soal dari suatu tes dapat menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan angka kasar (Arikunto, 2009: 72). Besarnya koefisien korelasi tersebut dapat ditentukan dengan rumus

korelasi *product moment*. Keterangan rumus teknik korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\}\{N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah subyek atau siswa yang mengikuti tes

ΣX = jumlah skor tiap item

ΣY = jumlah skor total

ΣX^2 = jumlah kuadrat skor tiap item

ΣY^2 = jumlah kuadrat skor total

Hasil r_{xy} yang diperoleh dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* dengan $\alpha = 5\%$. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka instrumen tes dikatakan valid (Arikunto, 2013: 87-89).

Setelah diperoleh harga r_{xy} kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} jika $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka soal

tersebut dikatakan valid. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilakukan, diperoleh data berikut :

Tabel 3. 1 Validitas Soal Uji Coba Instrumen

Soal Uji Coba Instrumen		
Keterangan	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Soal Valid	1, 2, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 15, 16,17, 20,21, 22, 24, 25, 27, 28, 29	19 butir soal
Soal Tidak Valid	3, 7, 8, 10, 13, 14, 18, 19, 23, 26, 30	11 butir soal
Jumlah		30 butir soal

Jadi dari 30 soal instrumen uji coba yang diajukan, yang dapat digunakan untuk penelitian adalah 19 soal yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 15, 16,17, 20,21, 22, 24, 25, 27, 28, 29.

2. Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen penelitian dikatakan baik apabila mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi. apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Rumus yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20 sebagai berikut:

Dengan :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \times \left[\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right]$$

(Suharsimi Arikunto, 2010: 100)

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

P = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

Q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q=1-p$)

$\sum pq$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

N = Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

S = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Setelah dianalisis, didapatkan $r_{11}=0,916$, pada taraf signifikan 5% dengan $n=30$ diperoleh $r_{tabel}=0,567$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen reliabel.

3. Daya Pembeda Butir Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2009: 211). Untuk menentukan daya pembeda soal dapat digunakan rumus daya pembeda soal. Keterangan rumus daya pembeda soal sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keteramgan :

D	=Daya pembeda
J	=Jumlah peserta tes
J _A	=Banyaknya peserta kelompok atas
J _B	=Banyaknya peserta kelompok bawah
B _A	=Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar
B _B	=Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar
PA	=Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
PB	=Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2013: 228-229)

Klasifikasi daya pembeda :

D	= 0,00-0,2 : Jelek (<i>poor</i>)
D	=0,21-0,40 : Cukup (<i>satisfactory</i>)
D	=0,41-0,70 : Baik (<i>good</i>)
D	=0,71-1,00 : Baik sekali (<i>excellent</i>)
D	= negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

(Arikunto, 2013: 232).

Setelah melakukan analisis reliabilitas instrumen uji coba, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Daya Pembeda Soal

No.	Daya Pembeda			
	Kreteria Daya Pembeda	Kategori Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	0,00 – 0,2	Jelek	10, 14, 19, 21, 23, 26, 30	7 butir soal
2	0,21 – 0,40	Cukup	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 17, 18, 22, 24, 25, 29	16 butir soal
3	0,41 – 0,70	Baik	2, 12, 15, 16, 20, 27, 28	7 butir soal
Jumlah				30 butir soal

4. Taraf Kesukaran Butir Soal

Tujuan dari tes ini untuk mendapatkan data dalam penelitian, maka soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sulit akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty index)(Arikunto, 2013: 222-223).

Rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan rumus taraf kesukaran soal:

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab soal benar

JS = jumlah siswa peserta tes

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasi sebagai berikut :

- 1) Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- 2) Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang
- 3) Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

(Arikunto, 2013: 225)

Berdasarkan instrumen uji coba soal diperoleh analisis perhitungan tingkat kesukaran soal. Soal tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Tingkat Kesukaran Soal

No	Tingkat kesukaran			
	Indeks kesukaran	Kategori soal	Nomor soal	Jumlah soal
1	0,00-0,30	Mudah	1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 21, 22, 23, 25, 26, 29, 30	19 butir soal
2	0,31-0,70	Sedang	2, 3, 4, 12, 15, 16, 19, 20, 24, 27, 28	11 butir soal
Jumlah				30 Butir soal

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka data akan dianalisis melalui perhitungan data secara statistik. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan terhadap data-data tersebut antara lain:

1) Uji Normalitas

a. Analisis Data Awal

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal siap dilanjutkan dengan perlakuan sampel. Dalam penelitian ini digunakan uji kenormalan yaitu uji *Liliefors* (Sudjana, 2005: 466). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: Menentukan hipotesis :

H_0 : populasi berdistribusi normal

H_a : populasi berdistribusi tidak normal

Untuk menguji hipotesis nol tersebut dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ dimana \bar{x} dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku.
2. Untuk setiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian hitung peluang: $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i .
4. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka :

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_1}{n}$$
5. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
6. $L_{\text{hitung}} = [F(z_i) - S(z_i)]$

7. Kesimpulan : jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka H_0 diterima yaitu sampel dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak yaitu sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

(Sudjana, 2005: 466)

b. Analisis Data Akhir

Untuk menguji hipotesis nol tersebut dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ dimana \bar{x} dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku.
2. Untuk setiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian hitung peluang: $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i .
4. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka :

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_1}{n}$$
5. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
6. $L_{hitung} = [F(z_i) - S(z_i)]$
7. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebutkan harga terbesar ini L_0 .

Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah data nilai hasil belajar tema diriku subtema dua tubuhku kelas I. Menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis

L yang diambil dari daftar tabel uji *liliefors* untuk taraf nyata $\alpha = 5\%$

kreteria pengujian adalah populasi berdistribusi normal yaitu :

Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jiik $L_0 > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak

2) Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Sesuai dengan rancangan penelitian untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan desain penelitian *one grup pretest – posttest design*, dapat dilakukan dengan rumus *t-test* sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left(\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}\right)}}$$

(Arikunto, 2010: 349)

Keterangan:

t = Koefisien perbedaan

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-md)

$\sum x^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1

Kriteria pengujian hipotesis ini adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan H_a ditolak apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$.

a. Uji Ketuntasan Belajar Individu

Dalam penelitian dicari ketuntasan belajar individu yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan belajar individu} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal seluruhnya}} \times 100$$

Siswa dikatakan tuntas apabila nilai *posttest* yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 65.

b. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal

Pengukuran tuntas secara klasikal, dikatakan belajar tuntas dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100$$

Tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari siswa yang berhasil mencapai tingkat penguatan yang ditetapkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian dilakukan di SD Negeri Growong Lor 03 Juwana diawali dengan melakukan wawancara dengan guru kelas I. Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana didapatkan permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas I adalah kurang menarik dan bervariasinya media pembelajaran pada tema satu diriku subtema dua tubuhku. Berdasarkan masalah tersebut peneliti menggunakan media kotak cilukba Tema Satu Tubuhku Subtema Dua Tubuhku yang mana media tersebut dibuat dan dikembangkan oleh Saudari Nurmarina (2018), digunakan untuk menyelesaikan permasalahan media pembelajaran di kelas I.

Peneliti dibantu dengan membuat instrumen penelitian yang meliputi: perangkat pembelajaran diantaranya silabus pembelajaran, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), media kotak cilukba, dan instrumen lainnya seperti kisi-kisi soal uji coba, soal uji coba, kunci jawaban soal uji coba. Peneliti membuat sebanyak 30 soal pilihan ganda berupa materi tema satu diriku subtema dua tubuhku yang akan diuji cobakan terlebih dahulu di SD Negeri Dukutalit 02 Juwana. Setelah dilakukan uji coba soal, kemudian dilakukan analisis guna mengetahui jumlah soal yang memenuhi kriteria valid, reliabel, taraf kesukaran dan daya pembeda. Soal yang telah memenuhi kriteria valid, reliabel, daya pembeda, dan taraf kesukaran serta indikator pembelajaran disortir menjadi 20 butir soal pilihan ganda. Soal

yang telah dipilih tersebut selanjutnya digunakan untuk penelitian di SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 9 April di SD Negeri Growong Lor 03 Juwana dengan jumlah siswa 22 orang. Penelitian ini diawali dengan memberikan soal *pretest* (sebelum perlakuan) berupa soal pilihan ganda sejumlah 20 soal. Tahap selanjutnya setelah diberikan soal *pretest*, kemudian siswa diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media kotak cilukba. Tahap akhir yaitu siswa diberi soal *posttest* sejumlah 20 soal pilihan ganda dengan nomor yang sudah diacak untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah diberi perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana disajikan dalam bentuk tabel :

Tabel 4. 1 Hasil *pretest* dan *posttest*

Jenis tes	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
<i>Pretest</i>	85	55	75,3
<i>Posttest</i>	100	60	88,6

Berdasarkan tabel 4.1 nilai yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan atau nilai *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 75,3 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 85 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh sesudah diberi perlakuan atau nilai *posttest* mengalami kenaikan menjadi 88,6 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100.

Melihat data tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan berdasarkan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* adalah 75,3 sedangkan nilai *posttest* adalah 88,6 sehingga dapat

disimpulkan bahwa nilai rata-rata *posttest* > *pretest*. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

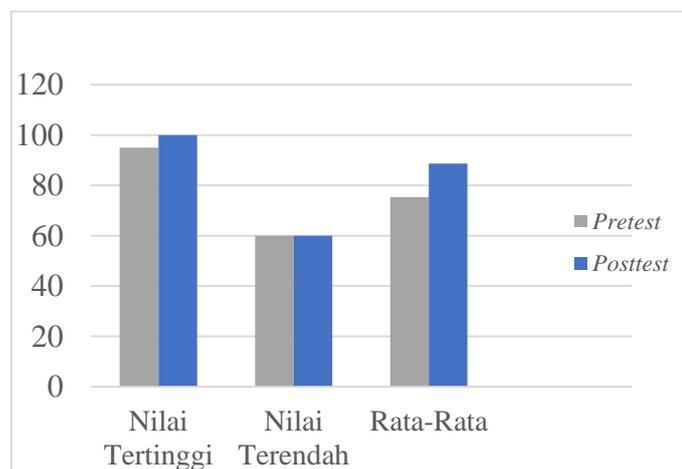


Diagram 4. 1 Perbandingan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram di atas terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana. Nilai rata-rata *pretest* adalah 75,3 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 88,6 dapat dilihat nilai *posttest* siswa yang diberi perlakuan dengan Media Kotak Cilukba Pembelajaran Tema Satu Diriku Subtema Dua Tubuhku menghasilkan nilai lebih baik daripada nilai rata-rata *pretest* siswa tanpa diberi perlakuan. Nilai hasil dari penelitian dijadikan data akhir penelitian yaitu nilai *posttest* yang merupakan nilai dari aspek kognitif.

B. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji normalitas
 - a. Analisis awal

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil nilai *pretest* siswa pada suatu kelas berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Kreteria dalam uji normalitas adalah:

$L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi normal

$L_{hitung} \geq L_{tabel}$, maka populasi tidak berdistribusi normal

Pengolahan data akhir diperoleh dari hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan. Penyajian data selengkapnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tabel 4. 2 Daftar Uji Normalitas Awal (*pretest*)

N	A	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
22	0,05	0,177	0,190	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.2 di atas terlihat bahwa $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, $n = 22$ sehingga populasi berdistribusi normal.

2. Analisa akhir

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil nilai *posttest* siswa pada suatu kelas berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Kreteria dalam uji normalitas adalah:

$L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi normal

$L_{hitung} \geq L_{tabel}$, maka populasi tidak berdistribusi normal

Pengolahan data akhir diperoleh dari hasil *posttest* siswa sebelum diberikan perlakuan. Penyajian data selengkapnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Daftar Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)

N	A	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
22	0,05	0,137	0,190	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.3 di atas terlihat bahwa $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, $n = 22$ sehingga populasi berdistribusi normal.

C. Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis data untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest yang sesuai dengan rancangan penelitian untuk menganalisis data hasil eksperimen menggunakan rumus uji- t . Adapun penelitian ini dikatakan berhasil apabila:

H_0 : Media kotak cilukba tidak efektif pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD N Growong Lor 03 Juwana.

H_a : Media kotak cilukba efektif pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini :

Tabel 4. 4 Hasil Uji t

Uji t	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	D	Σ^2d
Jumlah	1655	1950	295	1119,318
Rata-rata	75,3	88,6		
N	22			
N-1	21			
N(N-1)	462			
Md	13,40			
$\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}$	1,55			
t_{hitung}	8,61			
T_{tabel}	2,07			

Berdasarkan uji-*t*, diperoleh t_{hitung} sebesar $8,61 > t_{tabel}$ 2,07 dengan taraf signifikan 5% dan d.b 21. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya adalah media kotak cilukba efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tema satu diriku subtema dua tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana. Untuk melihat perhitungan Ms.Excel dapat dilihat di lampiran 28

1. Uji ketuntasan belajar individu

Ketuntasan belajar individu (perorangan) dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal seluruhnya}} \times 100$$

Siswa dikatakan tuntas apabila nilai *posttest* yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 65. Berikut nilai *posttest* yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini

Tabel 4. 5 Hasil Ketuntasan Belajar Individu

Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
22	60	100	21 siswa	1 siswa

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa hasil ketuntasan belajar individu dari 22 siswa terdapat 21 siswa yang tuntas.

2. Uji ketuntasan belajar klasikal

Pengukuran tuntas secara klasikal, dikatakan belajar tuntas dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan belajar individu} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100$$

Ketuntasan belajar kelas dikatakan tuntas apabila nilai *posttest* yang diperoleh jika tingkat minimal ketuntasan 70%. Berikut nilai ketuntasan belajar kelas yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4. 6 Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal

Jumlah siswa	Ketuntasan belajar				Tingkat minimal ketuntasan	Kriteria ketuntasan
	Tuntas	%	Tidak tuntas	%		
22	21	95,5 %	1	4,5%	75%	tuntas

Berdasarkan tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa kelas 1 SD Negeri Growong Lor 03 Juwana dengan *presentase* tingkat ketuntasan 95,5 % .

D. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana tahun ajaran 2020/2021 dengan fokus pada tema satu diriku dan subtema dua tubuhku. Dengan dilakukannya wawancara terlebih dahulu dengan guru kelas I untuk menemukan masalah dalam pembelajaran tema satu diriku subtema dua tubuhku. Setelah

ditemukan masalah yaitu mengenai media pembelajaran yang kurang menarik dalam pembelajaran tema satu diriku subtema dua tubuhku lalu peneliti menggunakan media kotak cilukba yang telah dikembangkan oleh Saudari Nurmarina (2018) untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana. Media kotak cilukba diadaptasi dari *pop-up* yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik dan didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran tematik kelas I yang mana mengkaitkan beberapa mata pelajaran menggunakan tema untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna kepada siswa (Daryanto, 2014:3). Guru dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa, maka dari itu guru memerlukan alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi yaitu dengan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi diharapkan akan sangat membantu proses pembelajaran serta penyampaian materi pada saat pembelajaran berlangsung. Media dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang mana diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2014:23) media pembelajaran mempunyai tiga fungsi apabila media pembelajaran digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok dengan pendengar yang jumlahnya besar, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui keefektifan media kotak cilukba pada pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas awal nilai *pretest* diperoleh kesimpulan bahwa kelas I SD Negeri Growong Lor 03 berdistribusi normal. Karena diperoleh $L_{hitung} = 0,177$ dengan $N = 22$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Perhitungan secara rinci mengenai uji normalitas awal dapat dilihat pada lampiran 103.

Tahap selanjutnya adalah melakukan kembali uji normalitas akhir yang mana siswa telah diberikan perlakuan, dengan menggunakan nilai *posttest*. Berdasarkan perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,137$ dengan $N = 22$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana berdistribusi normal. Perhitungan secara rinci mengenai uji normalitas akhir dapat dilihat pada lampiran 26.

Tahap penelitian dilanjutkan dengan menggunakan uji-*t* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 75,3 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 88,6. Diperoleh $t_{hitung} = 8,61$ dengan $db = N - 1 = 22 - 1 = 21$ dengan taraf signifikan 5% dan $t_{tabel} = 2,07$ (lihat lampiran 28). karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penerepan media kotak cilukba dalam pembelajaran tema satu diriku subtema dua tubuhku di kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana terlihat adanya

peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. selanjutnya menghitung ketuntasan hasil belajar individu dari 22 siswa, terdapat 1 siswa yang tidak tuntas dan sisanya 21 siswa tuntas. Dan juga uji ketuntasan belajar klasikal dengan 21 siswa yang tuntas dapat disimpulkan bahwa kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana dengan *persentase* tingkat ketuntasan 95,5 %. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kotak cilukba dapat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan media kotak cilukba dapat mengoptimalkan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan menggunakan media kotak cilukba diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang karena pembelajaran dikemas menarik yaitu belajar dan bermain. Pesan yang hendak disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa dan materi yang disampaikan mampu diingat lebih lama karena sudah divisualisasikan dengan menarik. Hal ini sejalan dengan dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) bahawa dalam proses pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data, dengan lebih

menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dengan menggunakan media kotak cilukba, pada pembelajaran tema satu diriku subtema dua tubuhku dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat kesimpulan sebagai hasil penelitian ini menyatakan bahwa media Kotak Cilukba, efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema diriku subtema tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, KETERBATASAN PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media kotak cilukba efektif dalam pembelajaran tema satu diriku subtema dua tubuhku kelas I sekolah dasar. Dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Rata-rata *posttest* sebesar 88,6 sedangkan rata-rata *pretest* sebesar 75,3. Perhitungan ketuntasan belajar klasikal *posttest* yang menunjukkan sebesar 95,5%. Perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} 8,61 > t_{tabel} 2,07$, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kotak cilukba efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema satu diriku subtema dua tubuhku kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kotak cilukba dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media kotak cilukba dapat digunakan oleh guru sebagai inovasi pembelajaran yang menyenangkan.

3. Media kotak cilukba dapat dijadikan media pembelajaran untuk menunjang guru dalam proses belajar mengajar di kelas I.
4. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam melakukan sebuah penelitian oleh penelitian lain dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada masa pandemi covid 19 sehingga peneliti tidak dapat mengujikan media pembelajaran kotak cilukba secara langsung kepada seluruh siswa dikarenakan covid 19 dan peserta didik dituntut untuk belajar dirumah masing-masing maka pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan video pembelajaran.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada kelas I SD Negeri Growong Lor 03 Juwana, apabila diterapkan di tempat lain maka hasilnya akan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsismi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- A.Y.Soegeng.2015.*Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Budiningsih, Asri. C. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Kadir, Abd dan Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan , Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktornya yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman. Arief S. dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* . jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sudjana, dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurmarina, Anita. 2018. *Keefektifan Media Kotak Cilukba Efektif pada Pembelajaran Tema Diriku Subtema Tubuhku Kelas I SD N Pleburan 04*. Jurnal Sinetik Volume 1 Nomor 2 TAHUN 2018 . <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/2799> diakses tanggal 5 juli 2019
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta : Gava Media.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena .

VITA, 2016, *Keefektifan Media Pembelajaran Pop Up Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Lemahireng 02 Kecamatan Bawen Tahun Ajaran 2015/2016*. Semarang: Skripsi UPGRIS Semarang

LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba

SD Negeri Dukutalit 02 Juwana

NO	NAMA SISWA	KODE
1	MUHAMMAD ZAINAL	UC-1
2	MOHAMAD RIZAL IZAKI	UC-2
3	DANISH IQBAL KHAYANA	UC-3
4	ELSA CANTIKA RAMANDANI	UC-4
5	BULAN RAHAYU	UC-5
6	FITRI ASHFA KAMILA	UC-6
7	DHIYAH AMALIA AZIAH	UC-7
8	KIANDRA SEAN PRASETYA	UC-8
9	VICHO DHARMA SAPUTRA	UC-9
10	RENO CAVARO	UC-10
11	PUTRI NURHALIZA	UC-11
12	MUHAMMAD RIZKY	UC-12

Lampiran 2

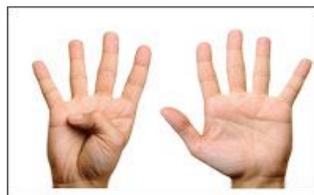
Kisi-Kisi Soal Uji Coba

Jenjang Sekolah	: SD Negeri Dukutalit 02 Juwana	Alokasi Waktu	:
Kelas / Semester	: I /1	Jumlah Soal	: 30 soal pilihan ganda
Tema	: 1. Diriku	Materi Soal	: Mengeja nama bagian
Subtema	: 2. Tubuhku		tubuh dan bilangan

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal	Ranah	Soal	Bentuk Soal
BAHASA INDONESIA					
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	3.3.1 Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan tubuhku	3	C3	5, 17, 19	Pilihan ganda
	3.3.4 Menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku	2	C1	26, 26	
	3.3.5 Menunjukkan huruf konsonan dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku	1	C1	9	
3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan	3.4.1 Mengidentifikasi gambar dan kata anggota tubuh dengan tepat	5	C1	7, 8, 18, 27, 30	Pilihan ganda
PPKN					
1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah.	1.2.1 Mematuhi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	7	C1, C2	1, 2, 3, 4, 22, 23, 29	Pilihan ganda

2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar.	2.2.1 Menjalankan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.				
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah.				
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	4.2.1 mempraktekan hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah				
MATEMATIKA					
3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	3.2.1 Mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10.	5	C2	12, 13, 21, 24, 25	Pilihan ganda
4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	4.2.1 Menuliskan bilangan (1 sampai dengan 10) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan	7	C3	6, 10, 11, 14 ,15, 20, 28	Pilihan ganda

- Berapa jumlah kaki pada gambar anak tersebut....
- 6
 - 8
 - 10
7. Aku menulis dan menggambar menggunakan....
- Tangan
 - Telinga
 - Hidung
8. Mata, telinga dan mulut ada di bagian....
- Kepalaku
 - Perutku
 - Tanganku
9. Dua huruf konsonan berurutan setelah huruf d adalah....
- e dan f
 - f dan g
 - g dan h
10. Bagian tubuhku yang berjumlah ada dua adalah...
- Kaki
 - Hidung
 - Kepala
11. Kaki dan tanganku masing-masing ada....
- 4
 - 6
 - 2
12. Perhatikan nama bilangan berikut ini,
- Tujuh**
- Lambang bilangan di atas jika ditulis...
- 4
 - 7
 - 8
13. Lambang bilangan tiga belas adalah.....
- 13
 - 12
 - 11
14. Jari tangan sebelah kanan ada
- Lima
 - Empat
 - Sepuluh
15. T A N G A N
Jumlah huruf pada bagian tubuh di atas adalah....
- 7 huruf
 - 6 huruf
 - 8 huruf
16. Tuti tidur huruf vokalnya adalah....
- u, i dan r
 - u dan i
 - t, u dan r
17. T – U – M – U – L
huruf-huruf di atas jika disusun dapat menjadi bagian tubuh yaitu....
- Hidung
 - Lutut
 - Mulut
18. Rani sedang bermain voli
Rani memukul bola menggunakan....
- Kaki
 - Tangan
 - Kepala
19. Kepala P – P – I – I
Huruf-huruf di atas jika disusun dapat menjadi bagian tubuh yaitu
- Pipi
 - Kaki
 - Tangan
20. Jari jempol kita ada.....
- 2
 - 4
 - 6
- 21.



Jumlah jari tangan pada gambar di atas adalah....

- a. Sepuluh
 - b. Sebelas
 - c. Sembilan
22. Tidur malam sebaiknya sebelum jam.....
- a. 10 malam
 - b. 11 malam
 - c. 9 malam
23. Ketika pelajaran di kelas kita harus
- a. Bergurau saja
 - b. Banyak bicara
 - c. Duduk tenang
- 24.



Urutkan bilangan dari yang terbesar adalah....

- a. 1-2-3-4-5
 - b. 3-4-2-5-1
 - c. 5-4-3-2-1
- 25.



Nama bilangan di atas adalah...

- a. Tiga
 - b. Empat
 - c. Lima
26. Tuti tidur lebih awal
Ada berapa huruf vokalnya...
- a. 7
 - b. 8
 - c. 9
27. Jika kita menutup mata maka kita tidak bisa
- a. Mendengar
 - b. Meraba
 - c. Melihat
28. T E L I N G A
Jumlah huruf pada bagian tubuh di atas adalah....
- a. 7 huruf
 - b. 6 huruf
 - c. 8 huruf

29. Sebelum tidur siti harus.....
- a. Menyapu halaman
 - b. Menggosok gigi
 - c. Langsung tidur
30. Aku mendengarkan suara music dengan kedua... .
- a. Tangan
 - b. Telinga
 - c. Lidah

Lampiran 4

Daftar Nilai Kelas Uji Coba

no	Nama	nilai
1	MUHAMMAD ZAINAL	90
2	MOHAMAD RIZAL IZAKI	66
3	DANISH IQBAL KHAYANA	40
4	ELSA CANTIKA RAMANDANI	96
5	BULAN RAHAYU	90
6	FITRI ASHFA KAMILA	83
7	DHIYAH AMALIA AZIAH	96
8	KIANDRA SEAN PRASETYA	96
9	VICHO DHARMA SAPUTRA	46
10	RENO CAVARO	40
11	PUTRI NURHALIZA	83
12	MUHAMAD RIZKY	100

Lampiran 6

PERHITUNGAN MANUAL VALIDITAS DAN REKAPITULASI
(Dengan penghitungan manual)

Validitas Butir Soal

Kriteria:

$r_{xy} > r$ tabel maka instrumen tes dikatakan valid.

1. Perhitungan untuk soal no. 1

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{12(255) - (10)(279)}{\sqrt{\{12(10) - (100)\} \{12(7015) - (77841)\}}} \\
 &= \frac{3060 - 2790}{\sqrt{\{120 - 100\} \{84180 - 778841\}}} \\
 &= \frac{270}{\sqrt{(20)(6339)}} \\
 &= \frac{270}{\sqrt{126780}} \\
 &= \frac{270}{356,061} \\
 &= 0,75829
 \end{aligned}$$

Jadi, dapat diketahui bahwa nilai r_{xy} yaitu 0,758 . Diketahui bahwa r_{tabel} untuk $n = 12$ adalah 0,576. Karena $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,758 > 0,576$ kesimpulan soal no. 1 dikatakan VALID.

2. Perhitungan untuk soal no. 12

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{12(216) - (8)(279)}{\sqrt{\{12(8) - (64)\} \{12(7015) - (77841)\}}} \\
 &= \frac{2592 - 2232}{\sqrt{\{96 - 64\} \{84180 - 778841\}}} \\
 &= \frac{360}{\sqrt{(32)(6339)}} \\
 &= \frac{360}{\sqrt{202848}} \\
 &= \frac{360}{450,386} \\
 &= 0,7993
 \end{aligned}$$

Jadi, dapat diketahui bahwa nilai r_{xy} yaitu 0,799 . Diketahui bahwa r_{tabel} untuk $n = 12$ adalah 0,576. Karena $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,799 > 0,576$ kesimpulan soal no. 12 dikatakan VALID.

Kesimpulan

11 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu butir instrumen 3, 7, 8, 10, 13, 14, 18, 19, 23, 26, 30. Sedangkan 19 butir soal dinyatakan valid, yaitu butir instrumen 1, 2, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 15, 16,17, 20,21, 22, 24, 25, 27, 28, 29.

Lampiran 7

PERHITUNGAN MANUAL UJI RELIABILITAS
(Dengan penghitungan manual)

Kriteria :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tes dikatakan reliabel.

Perhitungan :

Berdasarkan tabel pada analisis uji coba diperoleh:

Diketahui:

Mencari S^2 dengan rumus standar deviasi, sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$S^2 = \frac{7015 - \frac{(297)^2}{12}}{12}$$

$$S^2 = \frac{7015 - \frac{77841}{12}}{12}$$

$$S^2 = \frac{7015 - 6486,75}{12}$$

$$S^2 = \frac{530,25}{12}$$

$$S^2 = 44,020$$

Kemudian untuk menguji reliabilitas tes akan digunakan rumus KR 20 yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{N}{N-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(\frac{44,020 - 5,006}{44,020} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{29} \right) \left(\frac{39,014}{44,020} \right)$$

$$r_{11} = (1,034)(0,886)$$

$$r_{11} = 0,916$$

Lampiran 8

PENGHITUNGAN MANUAL TARAF KESUKARAN SOAL**(Dengan cara manual)****Kriteria**

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah.

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal No. 1

Pada tabel analisis butir soal didapat:

- B = 10
- JS = 12; maka

$$\begin{aligned} P &= \frac{B}{JS} \\ &= \frac{10}{12} \\ &= 0,8333 \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria, maka soal nomer 1 mempunyai tingkat kesukaran yang **mudah**. Selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama.

Kesimpulan

1. Soal nomor 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 21, 22, 23, 25, 26, 29, dan 30 termasuk soal yang mudah.
2. Soal nomor 2, 3, 4, 12, 15, 16, 19, 20, 24, 27, dan 28 termasuk soal yang sedang.

Lampiran 9

PENGHITUNGAN MANUAL DAYA PEMBEDA BUTIR SOAL**(Dengan penghitungan manual)****Kriteria**

- D : 0,00-0,2 : Jelek (*poor*)
- D : 0,21-0,40 : Cukup (*satisfactory*)
- D : 0,41-0,70 : Baik (*good*)
- D : 0,71-1,00 : Baik sekali (*excellent*)

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal No 1.

Pada tabel analisis butir soal setelah nilai diurutkan dari yang besar ke kecil kemudian didapatkan :

- J : 12
- JA : 6
- JB : 6
- BA : 6
- BB : 4
- PA = $\frac{6}{6} = 1$
- PB : $\frac{4}{6} = 0,666$

$$\begin{aligned}
 D &= PA - PB \\
 &= 1 - 0,6667 \\
 &= 0,3333
 \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 memiliki daya pembeda **CUKUP**. Selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama.

Kesimpulan

1. Soal nomor 2, 12, 15, 16, 20, 27, dan 28 termasuk soal yang daya pembeda baik.
2. Soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 17, 18, 22, 23, 25, dan 29 termasuk soal yang daya pembeda cukup.
3. Soal nomor 10, 14, 19, 21, 23, 26, dan 30 termasuk soal yang daya pembeda jelek.

Lampiran 10

ANALISIS PENGAMBILAN BUTIR SOAL

no	Validitas	Daya pembeda	Taraf kesukaran	Keputusan
1	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
2	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
3	Tidak valid	Cukup	Sedang	Tidak dipakai
4	Valid	Cukup	Sedang	Dipakai
5	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
6	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
7	Tidak valid	Cukup	Mudah	Tidak dipakai
8	Tidak valid	Cukup	Mudah	Tidak dipakai
9	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
10	Tidak valid	Jelek	Mudah	Tidak dipakai
11	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
12	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
13	Tidak valid	Cukup	Mudah	Tidak dipakai
14	Tidak valid	Jelek	Mudah	Tidak dipakai
15	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
16	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
17	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
18	Tidak valid	Cukup	Mudah	Tidak dipakai
19	Tidak valid	Jelek	Sedang	Tidak dipakai
20	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
21	Tidak valid	Jelek	Mudah	Dipakai
22	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
23	Tidak valid	Jelek	Mudah	Tidak dipakai
24	Valid	Cukup	Sedang	Dipakai
25	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
26	Tidak valid	Jelek	Mudah	Tidak dipakai
27	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
28	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
29	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
30	Tidak valid	Jelek	Mudah	Tidak dipakai

Lampiran 11

Daftar Nama Siswa kelas I
SD Negeri Growong Lor 03

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Adiva Septiyani	P
2	Alvino Bagus Prakoso	L
3	Andita Dwi Pertiwi	P
4	Ayu Sri Wulandari	P
5	Dipta Septianingrum	P
6	Dwi Riska Sari	P
7	Fandra Septiano Ardiyansyah	L
8	Malimatus Sa'diah	P
9	Harjuna Agma Wijaya	L
10	Id'kholun Ni'am	L
11	Khoirul Andika Kusuma	L
12	M Wingki Yahya Alfaruq	L
13	Nadhiva Alonatasya	P
14	Oktavian Alvaro	L
15	Rafa Aji Setiawan	L
16	Rahmad Faizal Saputra	L
17	Rara Adisha	P
18	Rivaho Verli Reyfal Fai	L
19	Rizki Dwi Suharyanto	L
20	Rizki Julian Pratama	L
21	Sofyan Ridlo Messi Pratama	L
22	Wildan Aufia	P

Lampiran 12

KISI-KISI SOAL *Pretest*

Jenjang Sekolah	: SD Negeri Growong Lor 03 Juwana	Alokasi Waktu	:
Kelas / Semester	: I /1	Jumlah Soal	: 20 soal pilihan ganda
Tema	: 1. Diriku	Materi Soal	: Mengeja nama bagian tubuh dan bilangan
Subtema	: 2. Tubuhku		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Nomor Soal	Jumlah Soal	Bentuk Soal
Bahasa Indonesia	3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.	3.3.1 Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan tubuhku	C3	4, 12	2	Pilihan Ganda
		3.3.4 Menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku	C1	11	1	
		3.3.5 Menunjukkan huruf konsonan dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku	C1	6	1	
	3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Mengidentifikasi gambar dan kata anggota tubuh dengan tepat	C1	13	1	Pilihan Ganda

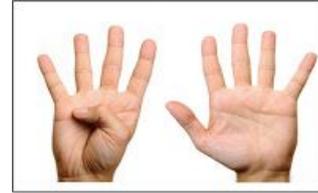
PPKN	1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah.	1.2.1 Mematuhi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	C1	1, 2, 3, 20, 16	5	Pilihan Ganda
	2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar.	2.2.1 Menjalankan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.				
	3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah.				
	4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan	4.2.1 Mempraktekan hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah.				

	sehari-hari di rumah.					
Matematika	3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	3.2.1 Mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10	C2	9, 17, 18	3	Pilihan Ganda
	4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	4.2.1 Menuliskan bilangan (1 sampai dengan 10) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan	C3	5, 7, 8, 10, 14, 15, 19	7	

- c. g dan h
7. Bagian tubuhku yang berjumlah ada dua adalah...
- Kaki
 - Hidung
 - Kepala
8. Kaki dan tanganku masing-masing ada.....
- 4
 - 6
 - 2
9. Perhatikan nama bilangan berikut ini,
- Tujuh**
- Lambang bilangan di atas jika ditulis...
- 4
 - 7
 - 8
10. T A N G A N
Jumlah huruf pada bagian tubuh di atas adalah....
- 7 huruf
 - 6 huruf
 - 8 huruf
11. Tuti tidur huruf vokalnya adalah.....
- u, i dan r
 - u dan i
 - t, u dan r
12. T – U – M – U – L
huruf-huruf di atas jika disusun dapat menjadi bagian tubuh yaitu....
- Mulut
 - Hidung
 - Lutut
13. Rani sedang bermain voli
Rani memukul bola menggunakan....
- Kaki
 - Kepala
 - Tangan
14. Jari jempol kita ada.....
- 2

- 4
- 6

15.



Jumlah jari tangan pada gambar di atas adalah....

- Sebelas
 - Sembilan
 - Sepuluh
16. Tidur malan sebaiknya sebelum jam.....
- 10 malam
 - 11 malam
 - 9 malam

17.



Urutkan bilangan dari yang terbesar adalah....

- 5-4-3-2-1
- 1-2-3-4-5
- 3-4-2-5-1

18.



Nama bilangan di atas adalah...

- Tiga
 - Empat
 - Lima
19. T E L I N G A
Jumlah huruf pada bagian tubuh di atas adalah....
- 7 huruf
 - 6 huruf
 - 8 huruf
20. Sebelum tidur siti harus.....
- Menyapu halaman
 - Menggosok gigi
 - Langsung tidur

Kunci Jawaban Soal *Pretest*

1. A
2. C
3. B
4. C
5. B
6. B
7. A
8. C
9. B
10. B
11. B
12. A
13. C
14. B
15. B
16. C
17. A
18. C
19. A
20. B

Lampiran 14

Daftar Nilai *Pretest* Kalas I dan Lembar Jawab

No.	Nama	Kode	Nilai	Kriteria	
				Tuntas	Tidak
1	Adiva Septiyani	Ns-1	60		√
2	Alvino Bagus Prakoso	Ns-2	75	√	
3	Andita Dwi Pertiwi	Ns-3	75	√	
4	Ayu Sri Wulandari	Ns-4	80	√	
5	Dipta Septianingrum	Ns-5	75	√	
6	Dwi Riska Sari	Ns-6	75	√	
7	Fandra Septiano Ardiyansyah	Ns-7	60		√
8	Malimatus Sa'diah	Ns-8	60		√
9	Harjuna Agma Wijaya	Ns-9	80	√	
10	Id'kholun Ni'am	Ns-10	75	√	
11	Khoirul Andika Kusuma	Ns-11	80	√	
12	M Wingki Yahya Alfaruq	Ns-12	60		√
13	Nadhiva Alonatasya	Ns-13	80	√	
14	Oktavian Alvaro	Ns-14	85	√	
15	Rafa Aji Setiawan	Ns-15	55		√
16	Rahmad Faizal Saputra	Ns-16	70	√	
17	Rara Adisha	Ns-17	85	√	
18	Rivaho Verli Reyfal Fai	Ns-18	75	√	
19	Rizki Dwi Suharyanto	Ns- 19	60		√
20	Rizki Julian Pratama	Ns-20	60		√
21	Sofyan Ridlo Messi Pratama	Ns-21	75	√	
22	Wildan Aufia	Ns-22	70	√	
Rata-Rata			71,6		
Nilai Tertinggi			85		
KKM			65		
Tidak Tuntas			7		

Lembar Jawaban Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

- Berilah tanda silang pada lembar jawaban di bawah ini!

- | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|-----|---|---|---|
| 1. | A | B | C | 11. | A | B | C |
| 2. | A | B | C | 12. | A | B | C |
| 3. | A | B | C | 13. | A | B | C |
| 4. | A | B | C | 14. | A | B | C |
| 5. | A | B | C | 15. | A | B | C |
| 6. | A | B | C | 16. | A | B | C |
| 7. | A | B | C | 17. | A | B | C |
| 8. | A | B | C | 18. | A | B | C |
| 9. | A | B | C | 19. | A | B | C |
| 10. | A | B | C | 20. | A | B | C |

Lampiran 15

Nilai Terendah

Lembar Jawaban Siswa

Nama : Raga
 Kelas : 1
 No. Absen : 15

55

• Berilah tanda silang pada lembar jawaban di bawah ini!

1.	A	B	C	11.	A	B	C
2.	A	B	C	12.	A	B	C
3.	A	B	C	13.	A	B	C
4.	A	B	C	14.	A	B	C
5.	A	B	C	15.	A	B	C
6.	A	B	C	16.	A	B	C
7.	A	B	C	17.	A	B	C
8.	A	B	C	18.	A	B	C
9.	A	B	C	19.	A	B	C
10.	A	B	C	20.	A	B	C

$B = 11 \times 5 = 55$

Nilai Tertinggi

Lampiran 16

Nilai Tertinggi

Lembar Jawaban Siswa

Nama : nana
Kelas : 1
No. Absen : 17

(85)

• Berilah tanda silang pada lembar jawaban di bawah ini!

1.	A	B	C	11.	A	B	C
2.	A	B	C	12.	A	B	C
3.	A	B	C	13.	A	B	C
4.	A	B	C	14.	A	B	C
5.	A	B	C	15.	A	B	C
6.	A	B	C	16.	A	B	C
7.	A	B	C	17.	A	B	C
8.	A	B	C	18.	A	B	C
9.	A	B	C	19.	A	B	C
10.	A	B	C	20.	A	B	C

B = 17 × 5

Lampiran 17

SILABUS PEMBELAJARAN**Nama Sekolah : SD Negeri Growong Lor 03 Juwana****Kelas / Semester : I / I****Tema : Diriku (Tema 1)****Sub Tema : Tubuhku**

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA	3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Menggunakan huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna dalam kalimat yang terkait dengan tubuhku.	Mengeja penyusun kata.
	3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan		
PPKN	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah..	Aturan tidur malam	Menceritakan tentang kegiatan sebelum dan sesudah bangun tidur..

	4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.		
MATEMATIKA	3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	Menuliskan bilangan (1 sampai dengan 10) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan.	Membaca nama bilangan sesuai lambangnya..
	4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat		

Kepala Sekolah,

MARTINAH ,S.Pd

NIP. 196311121984052005

JUWANA, 11 MARET 2021

Guru Kelas 1,

SUTRISMIYATI, S.Pd

NIP. 196501181993012001

Lampiran 18

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Growong Lor 03 Juwana

Kelas / Semester : 1 / 1

Tema : Diriku (Tema 1)

Sub Tema : Tubuhku (Sub Tema 2)

Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.3	Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	3.3.1 Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan tubuhku

3.4	Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan	3.4.1 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan
-----	---	---

Muatan : PPKN

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2	Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah
4.2	Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	4.2.1 Mempraktekan hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah

Muatan : Matematika

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2	Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	3.2.1 Mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10
4.2	Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat.	4.2.1 Menuliskan bilangan (1 sampai dengan 10) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan

C. TUJUAN

1. Dengan membaca nyaring, siswa dapat melafalkan huruf vokal dan konsonan.
2. Setelah membaca nyaring, siswa dapat membaca kata tentang anggota tubuh.
3. Dengan berlatih, siswa dapat menulis lambang bilangan sesuai nama dan banyaknya kumpulan objek yang diberikan.
4. Dengan berolahraga secara teratur, siswa dapat menjaga kesehatan tubuhnya.

D. MATERI

1. Melafalkan Huruf Vokal dan Konsonan.
2. Membaca Lambang Bilangan
3. Aturan sebelum tidur

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai. 3. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan sedikit tentang media kotak cilukba kepada siswa. 2. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari hari ini. 3. Untuk mencairkan suasana, guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama dengan lagu "Dua mata saya" ciptaan Pak Kasur. 4. Guru menunjukkan gambar dan teks "Dua Mata Saya" dengan membuka kotak cilukba. 	100 menit

5. Sambil menyanyikan lagu “Dua mata saya”, siswa menunjuk bagian-bagian tubuh sesuai dengan gambar di kotak cilukba.
6. Setelah bernyanyi, guru menunjukkan nama bagian-bagian tubuh dengan gambar di bawah ini !



7. Siswa diberikan tantangan untuk membaca nama-nama anggota tubuh yang ditunjuk guru secara mandiri (guru mengamati sikap percaya diri siswa).
8. Guru memberikan contoh membaca nama-nama anggota tubuh seperti gambar berikut ini. Dengan membaca perhuruf.
9. Guru akan membacakan kata-kata yang tertulis di kotak cilukba. Minta siswa menirukan ucapan guru.
10. Guru membaca kata-kata di kotak cilukba sambil menunjuk kata yang dimaksud. Guru juga membaca kata yang dimaksud dengan cara mengeja huruf penyusun kata, per suku kata lalu per huruf. Siswa menirukannya.
11. Guru mengulangi membaca nyaring ini sebanyak 3 kali. Guru lalu meminta beberapa siswa untuk maju ke depan kelas.
12. Setelah itu guru mengganti gambar kotak cilukba dengan gambar bilangan beserta namanya.

13. Kembali guru dan siswa membaca bersama-sama nama bilangan sesuai dengan lambangnya.
14. Siswa lalu berlatih menuliskan lambang bilangan sesuai dengan namanya. Jika siswa mengalami kesulitan untuk membaca nama bilangan, bisa melihat gambar lambang bilangan dan namanya yang ada di kotak cilukba.
15. Siswa juga berlatih menuliskan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya anggota tubuh. yang ada di kotak cilukba. Guru menyediakan lembar kerja siswa.
16. Setelah belajar nama bagian tubuh dan mengenal bilangan. Guru menunjukkan gambar dari media kotak cilukba dan siswa harus menebak kegiatan apa yang sedang dilakukan pada gambar tersebut.
17. Siswa menyimak penjelasan guru bahwa sebelum tidur harus dilakukan dengan aturan-aturan tertentu. Guru bertanya apakah siswa memiliki aturan sebelum tidur di rumah masing-masing?
18. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru meminta siswa menggali informasi dari teman sebangku tentang aturan sebelum tidur dan bangun tidur di rumah.
19. Guru memberikan gambaran melalui gambar kotak cilukba.



20. Guru lalu meminta siswa berpasangan dengan seorang teman di sebelah kanannya (bisa juga dengan teman

	<p>sebangku/semeja). Setiap pasangan saling bertanya jawab/diskusi tentang aturan sebelum dan bangun tidur.</p> <p>21. Kemudian guru meminta perwakilan siswa untuk menunjukkan tentang aturan sebelum tidur dan bangun tidur di rumah.</p> <p>22. Setelah itu guru merangkum semua jawaban siswa dan menyampaikan informasi tentang aturan di rumah tentang aturan sebelum tidur dan bangun tidur.</p> <p>23. Sebelum mengakhiri pembelajaran, Guru mengingatkan untuk menjaga kebersihan lingkungan dan diri sendiri.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Penugasan dirumah <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas dengan orang tuanya. 5. Menyanyikan salah satu lagu daerah Suwe Ora Jamu. 6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	10 menit

G. MEDIA/ALAT BANTU DAN SUMBER BELAJAR

- Buku buku guru dan buku siswa kelas i, tema 1: diriku, buku tematik terpadu kurikulum 2013 (edisi revisi 2017).
- Media kotak cilukba
- Alat musik (jika ada) untuk mengiringi siswa bernyanyi dan menari.

H. PENILAIAN

- **Penilaian sikap** : observasi selama kegiatan berlangsung
- **Penilaian pengetahuan**
- **Penilaian ketrampilan**

Wali Kelas I,

Juwana, 12 Maret 2021

Peneliti,

Sutrismiyati, S.Pd
NIP. 196501181993012001

Dewi Larasati
NPM. 15120477

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 03 Juwana,

MARTINAH, S.Pd
NIP. 196311121984052005

	<p>karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah.</p>	<p>dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p>				
	<p>2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar.</p>	<p>2.2.1 Menjalankan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p>				
	<p>3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p>	<p>3.2.1 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah.</p>				
	<p>4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p>	<p>4.2.1 Mempraktekan hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah</p>				
Matematika	<p>3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10.</p>	C2	11, 19, 20	3	Pilihan Ganda

	menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.					
	4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	4.2.1 Menuliskann bilangan (1 sampai dengan 10) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan	C3	3, 7, 8, 10, 15, 17, 18	7	Pilihan Ganda

8.



Berapa jumlah kaki pada gambar anak tersebut....

- a. 6
 - b. 8
 - c. 10
9. Tuti tidur huruf vokalnya adalah....
- a. u, i dan r
 - b. u dan i
 - c. t, u dan r

10. Kaki dan tanganku masing-masing ada....
- a. 4
 - b. 6
 - c. 2

11. Perhatikan nama bilangan berikut ini,

Tujuh

Lambang bilangan di atas jika ditulis...

- g. 4
 - h. 7
 - i. 8
12. T – U – M – U – L
huruf-huruf di atas jika disusun dapat menjadi bagian tubuh yaitu....
- a. Mulut
 - b. Hidung
 - c. Lutut

13. Rani sedang bermain voli
Rani memukul bola menggunakan....

- a. Kaki
 - b. Kepala
 - c. Tangan
14. Sebelum tidur siti harus.....
- a. Menyapu halaman

- b. Menggosok gigi
- c. Langsung tidur

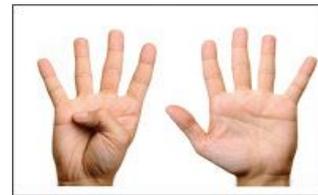
15. Jari jempol kita ada.....

- a. 2
- b. 4
- c. 6

16. Tidur malan sebaiknya sebelum jam.....

- a. 10 malam
- b. 11 malam
- c. 9 malam

17.



Jumlah jari tangan pada gambar di atas adalah....

- g. Sebelas
 - h. Sembilan
 - i. Sepuluh
18. T E L I N G A

Jumlah huruf pada bagian tubuh di atas adalah....

- a. 7 huruf
 - b. 6 huruf
 - c. 8 huruf
- 19.



Urutkan bilangan dari yang terbesar adalah....

- a. 5-4-3-2-1
- b. 1-2-3-4-5
- c. 3-4-2-5-1

20.

5

Nama bilangan di atas adalah...

- a. Tiga
- b. Empat
- c. Lima

Lembar Jawaban Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

- Berilah tanda silang pada lembar jawaban di bawah ini!

- | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|-----|---|---|---|
| 1. | A | B | C | 11. | A | B | C |
| 2. | A | B | C | 12. | A | B | C |
| 3. | A | B | C | 13. | A | B | C |
| 4. | A | B | C | 14. | A | B | C |
| 5. | A | B | C | 15. | A | B | C |
| 6. | A | B | C | 16. | A | B | C |
| 7. | A | B | C | 17. | A | B | C |
| 8. | A | B | C | 18. | A | B | C |
| 9. | A | B | C | 19. | A | B | C |
| 10. | A | B | C | 20. | A | B | C |

Kunci Jawaban Soal *Posttest*

1. C
2. A
3. A
4. B
5. B
6. C
7. B
8. B
9. B
10. C
11. B
12. A
13. C
14. B
15. B
16. C
17. B
18. A
19. A
20. C

Lampiran 21

DAFTAR NILAI *POSTTEST* KELAS I

no	Nama Siswa	Nilai
1	Adiva Septiyani	90
2	Alvino Bagus Prakoso	90
3	Andita Dwi Pertiwi	85
4	Ayu Sri Wulandari	100
5	Dipta Septianingrum	95
6	Dwi Riska Sari	95
7	Fandra Septiano Ardiyansyah	85
8	Malimatus Sa'diah	75
9	Harjuna Agma Wijaya	90
10	Id'kholun Ni'am	90
11	Khoirul Andika Kusuma	90
12	M Wingki Yahya Alfaruq	95
13	Nadhiva Alonatasya	100
14	Oktavian Alvaro	95
15	Rafa Aji Setiawan	60
16	Rahmad Faizal Saputra	95
17	Rara Adisha	100
18	Rivaho Verli Reyfal Fai	95
19	Rizki Dwi Suharyanto	65
20	Rizki Julian Pratama	85
21	Sofyan Ridlo Messi Pratama	85
22	Wildan Aufia	90

Lampiran 22

Nilai Terendah

Lembar Jawaban Siswa

Nama : Rafa

Kelas : 1

No. Absen : 15

60

• Berilah tanda silang pada lembar jawaban di bawah ini!

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>		11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C		12.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C		13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
5.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C		15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C		16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		17.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		18.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C		19.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>		20.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>

$B = 12 \times C = 60$

Lampiran 23

Nilai Tertinggi

Lembar Jawaban Siswa

Nama : Ayu
Kelas : 1
No. Absen : 4

100

• Berilah tanda silang pada lembar jawaban di bawah ini!

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>		11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C		12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C		13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
6.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>		16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C
9.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C		19.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C
10.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>		20.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>

$B = 20 \times 5 = 100$

Lampiran 24

Uji Normalitas *Pretest*

no	kode	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	Z_i	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$ F(z_i) - S(z_i) $
1	ns-15	55	-16,590909	275,25826	-1,8336	0,03336	0,04545	0,0121
2	ns-19	60	-11,590909	134,34917	-1,281	0,1001	0,27273	0,17263
3	ns-1	60	-11,590909	134,34917	-1,281	0,1001	0,27273	0,17263
4	ns-7	60	-11,590909	134,34917	-1,281	0,1001	0,27273	0,17263
5	ns-8	60	-11,590909	134,34917	-1,281	0,1001	0,27273	0,17263
6	ns-12	60	-11,590909	134,34917	-1,281	0,1001	0,27273	0,17263
7	ns-20	65	-6,5909091	43,440083	-0,7284	0,23318	0,31818	0,085
8	ns-16	70	-1,5909091	2,5309917	-0,1758	0,43022	0,40909	0,02113
9	ns-22	70	-1,5909091	2,5309917	-0,1758	0,43022	0,40909	0,02113
10	ns-21	75	3,40909091	11,621901	0,37676	0,64683	0,72727	0,08045
11	ns-2	75	3,40909091	11,621901	0,37676	0,64683	0,72727	0,08045
12	ns-3	75	3,40909091	11,621901	0,37676	0,64683	0,72727	0,08045
13	ns-5	75	3,40909091	11,621901	0,37676	0,64683	0,72727	0,08045
14	ns-6	75	3,40909091	11,621901	0,37676	0,64683	0,72727	0,08045
15	ns-10	75	3,40909091	11,621901	0,37676	0,64683	0,72727	0,08045
16	ns-18	75	3,40909091	11,621901	0,37676	0,64683	0,72727	0,08045
17	ns-4	80	8,40909091	70,71281	0,92935	0,82365	0,90909	0,08544
18	ns-9	80	8,40909091	70,71281	0,92935	0,82365	0,90909	0,08544
19	ns-11	80	8,40909091	70,71281	0,92935	0,82365	0,90909	0,08544
20	ns-13	80	8,40909091	70,71281	0,92935	0,82365	0,90909	0,08544
21	ns-14	85	13,4090909	179,80372	1,48194	0,93082	1	0,06918
22	ns-17	85	13,4090909	179,80372	1,48194	0,93082	1	0,06918
Jumlah		1575						2,04576
Rata-Rata		71,59091						
S		9,048331						
l tabel		0,190						
l hitung		0,173						
Ho		Diterima						

Lampiran 25

PERHITUNGAN MANUAL NORMALITAS

PRETEST

1. Menentukan hipotesis

Ho = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Ha = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

2. Menentukan taraf signifikan, yaitu $\alpha = 5\%$.

3. Menentukan nilai-nilai

$$N = 22$$

$$\sum X_i = 1575$$

$$\sum X_i^2 = 114475$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N} = \frac{1575}{22} = 71,59$$

$$S^2 = \frac{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{N(N-1)}$$

$$S^2 = \frac{(22)(114475) - (1575)^2}{22(22-1)}$$

$$S^2 = \frac{2518450 - 2480625}{(22)(21)}$$

$$S^2 = \frac{37825}{462}$$

$$S^2 = 81,872$$

$$S = \sqrt{81,872} = 9,048$$

Selanjutnya menghitung Z_i dengan menghitung menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Z_i yang dicari adalah untuk $i = 1$ sampai 22

$$Z_1 = \frac{55 - 71,59}{9,048} = \frac{-16,59}{9,048} = -1,833$$

$$Z_2 = \frac{60 - 71,59}{9,048} = \frac{-11,59}{9,048} = -1,281$$

Dan seterusnya sampai Z_{22}

Untuk mencari $F(z_i)$ digunakan daftar distribusi normal baku

Untuk $i = 1$

$Z_1 = -1,833$ pada tabel distribusi normal baku = 0,4664

$Z_2 = -1,281$ pada taabel distribusi normal baku = 0,3997

Dan seterusnya sampai $i = 22$

$$F(z_i) = 0,5 - 0,4664 = 0,336$$

Apabila Z_i nilainya positif, maka $F(z_i)$ bisa dicari dengan : $F(z_i) = 0,5 + F_{\text{tabel}}$

$F(z_i)$ juga dicari untuk $i = 1$ sampai 22

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

$$s_1 = \frac{1}{22} = 0,045$$

$$s_2 = \frac{2}{22} = 0,090$$

$$s_3 = \frac{3}{22} = 0,136$$

$S(z_i)$ juga dicari untuk $i = 1$ sampai 22

Mencari harga L dari nilai kritik uji Lilliefors

Dengan nilai kritis L tersebut dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $n = 22$

Diperoleh $L = 0,190$

4. Menentukan L_0

L_0 diambil dari selisih harga mutlak terbesar dari $|F(z_i) - S(z_i)|$ yaitu 0,172.

5. Kesimpulan

Diketahui $L_0 = 0,172$ dan $L_{tabel} = 0,190$ artinya $L_0 \leq L_{tabel}$, sehingga H_0 Diterima jadi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Lampiran 26

Uji Normalitas *Posttest*

No	Kode	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	Z_i	F (z_i)	S(z_i)	$ F(z_i) - S(z_i) $
1	ns-15	60	-28,6364	820,0413	-2,76096	0,002882	0,045455	0,042573
2	ns-19	65	-23,6364	558,6777	-2,27889	0,011337	0,090909	0,079572
3	ns-8	75	-13,6364	185,9504	-1,31474	0,094298	0,136364	0,042066
4	ns-3	85	-3,63636	13,22314	-0,3506	0,362945	0,318182	0,044763
5	ns-7	85	-3,63636	13,22314	-0,3506	0,362945	0,318182	0,044763
6	ns-20	85	-3,63636	13,22314	-0,3506	0,362945	0,318182	0,044763
7	ns-21	85	-3,63636	13,22314	-0,3506	0,362945	0,318182	0,044763
8	ns-1	90	1,363636	1,859504	0,131474	0,5523	0,590909	0,038609
9	ns-2	90	1,363636	1,859504	0,131474	0,5523	0,590909	0,038609
10	ns-9	90	1,363636	1,859504	0,131474	0,5523	0,590909	0,038609
11	ns-10	90	1,363636	1,859504	0,131474	0,5523	0,590909	0,038609
12	ns-11	90	1,363636	1,859504	0,131474	0,5523	0,590909	0,038609
13	ns-22	90	1,363636	1,859504	0,131474	0,5523	0,590909	0,038609
14	ns-5	95	6,363636	40,49587	0,613547	0,730243	0,863636	0,133394
15	ns-6	95	6,363636	40,49587	0,613547	0,730243	0,863636	0,133394
16	ns-12	95	6,363636	40,49587	0,613547	0,730243	0,863636	0,133394
17	ns-14	95	6,363636	40,49587	0,613547	0,730243	0,863636	0,133394
18	ns-16	95	6,363636	40,49587	0,613547	0,730243	0,863636	0,133394
19	ns-18	95	6,363636	40,49587	0,613547	0,730243	0,863636	0,133394
20	ns-4	100	11,36364	129,1322	1,09562	0,863378	1	0,136622
21	ns-13	100	11,36364	129,1322	1,09562	0,863378	1	0,136622
22	ns-17	100	11,36364	129,1322	1,09562	0,863378	1	0,136622
Jumlah		1950						1,78515
Rata-Rata		88,6364						
S		10,3719						
l tabel		0,190						
l hitung		0,136						
Ho		diterima						

Lampiran 27

PERHITUNGAN MANUAL NORMALITAS
POSTTEST

1. Menentukan hipotesis

Ho = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Ha = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

2. Menentukan taraf signifikan, yaitu $\alpha = 5\%$.

3. Menentukan nilai-nilai

$$N = 22$$

$$\sum X_i = 1950$$

$$\sum X_i^2 = 175100$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N} = \frac{1950}{22} = 88,63$$

$$S^2 = \frac{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{N(N-1)}$$

$$S^2 = \frac{(22)(175100) - (1950)^2}{22(22-1)}$$

$$S^2 = \frac{3852200 - 3802500}{(22)(21)}$$

$$S^2 = \frac{49700}{462}$$

$$S^2 = 107,575$$

$$S = \sqrt{107,575} = 10,371$$

Selanjutnya menghitung Z_i dengan menghitung menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Z_i yang dicari adalah untuk $i = 1$ sampai 22

$$Z_1 = \frac{60 - 88,63}{10,371} = \frac{-28,63}{10,371} = -2,760$$

$$Z_2 = \frac{65 - 88,63}{10,371} = \frac{-23,63}{10,371} = -2,278$$

Dan seterusnya sampai Z_{22}

Untuk mencari $F(z_i)$ digunakan daftar distribusi normal baku

Untuk $i = 1$

$$Z_1 = -1,833 \text{ pada tabel distribusi normal baku} = 0,4971$$

$$Z_2 = -1,281 \text{ pada taabel distribusi normal baku} = 0,4884$$

Dan seterusnya sampai $i = 22$

$$F(z_i) = 0,5 - 0,4971 = 0,0029$$

Apabila Z_i nilainya positif, maka $F(z_i)$ bisa dicari dengan : $F(z_i) = 0,5 + F_{\text{tabel}}$

$F(z_i)$ juga dicari untuk $i = 1$ sampai 22

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

$$s_1 = \frac{1}{22} = 0,045$$

$$s_2 = \frac{2}{22} = 0,090$$

$$s_3 = \frac{3}{22} = 0,136$$

$S(z_i)$ juga dicari untuk $i = 1$ sampai 22

Mencari harga L dari nilai kritik uji Lilliefors

Dengan nilai kritis L tersebut dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $n = 22$

Diperoleh $L = 0,190$

4. Menentukan L_0

L_0 diambil dari selisih harga mutlak terbesar dari $|F(z_i) - S(z_i)|$ yaitu 0,136.

5. Kesimpulan

Diketahui $L_0 = 0,136$ dan $L_{tabel} = 0,190$ artinya $L_0 \leq L_{tabel}$, sehingga H_0 Diterima jadi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Lampiran 28

Uji-t

NO	PRETEST	POSTTEST	d	Md	d-Md	$x^2.d$
1	75	90	15	13,409	1,591	2,531
2	80	90	10	13,409	-3,409	11,622
3	80	85	5	13,409	-8,409	70,713
4	90	100	10	13,409	-3,409	11,622
5	75	95	20	13,409	6,591	43,440
6	80	95	15	13,409	1,591	2,531
7	70	85	15	13,409	1,591	2,531
8	60	75	15	13,409	1,591	2,531
9	80	90	10	13,409	-3,409	11,622
10	75	90	15	13,409	1,590	2,531
11	80	90	10	13,409	-3,409	11,622
12	60	95	35	13,409	21,591	466,167
13	95	100	5	13,409	-8,409	70,712
14	80	95	15	13,409	1,591	2,531
15	60	60	0	13,409	-13,409	179,803
16	85	95	10	13,409	-3,409	11,622
17	80	100	20	13,409	6,591	43,440
18	75	95	20	13,409	6,591	43,440
19	60	65	5	13,409	-8,409	70,713
20	70	85	15	13,409	1,591	2,531
21	65	85	20	13,409	6,591	43,440
22	80	90	10	13,409	-3,409	11,622
Jumlah	1655	1950	295			1119,318
Rata-Rata	75,227	88,636				
N	22					
Md	13,409					
N	22					
N(N-1)	462					
T _{Hitung}	8,614					
T _{Tabel}	2,07					

Lampiran 29

PERHITUNGAN MANUAL UJI-T

Perhitungan uji t dapat dilakukan dengan rumus *t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left(\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}\right)}}$$

Keterangan:

t = Koefisien perbedaan

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-md)

$\sum x^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1

Md = 13,409 N = 22 $t_{\text{tabel}} = 2,07$

$\sum x^2d = 1119,318$ N-1 = 21

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left(\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}\right)}}$$

$$t = \frac{13,409}{\sqrt{\frac{1119,318}{(22)(22-1)}}}$$

$$t = \frac{13,409}{\sqrt{\frac{1119,318}{(22)(21)}}}$$

$$t = \frac{13,409}{\sqrt{\frac{1119,318}{462}}}$$

$$t = \frac{13,409}{\sqrt{2,422}}$$

$$t = \frac{13.409}{1,556}$$

$$t = 8,614$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh $t_{hitung} = 8,614 > t_{tabel} = 2,07$.

Jadi H_0 ditolak, maka media kotak cilukba efektif terhadap hasil belajar siswa.

Lampiran 30

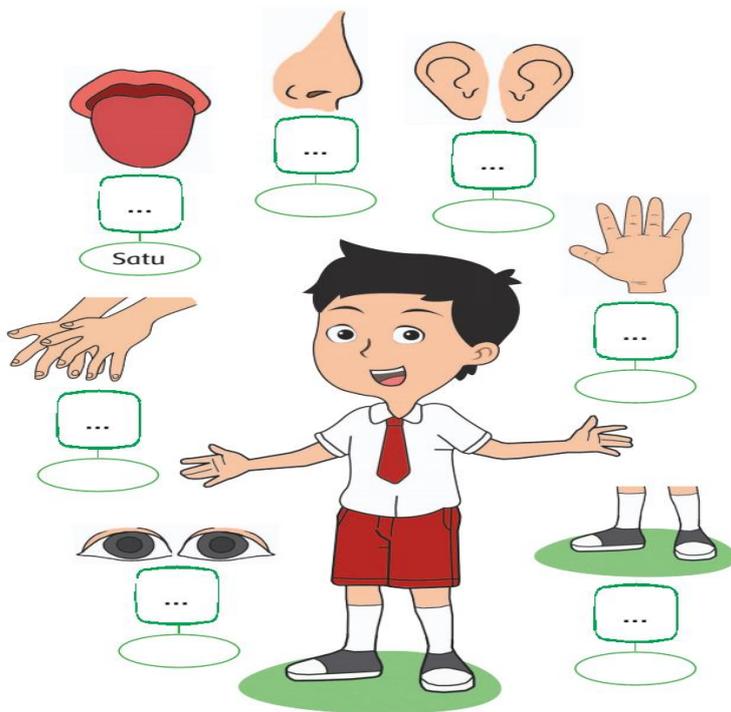
Lembar Latihan Siswa

Nama :

Kelas :

No absen :

- A. Tulis lambang bilangan dan nama bilangan sesuai dengan jumlah anggota tubuh tersebut!!



- B. Anggota tubuh manakah ini ?
Susunlah huruf dibawah ini, pasangkanlah!!

idhung	●	●	mata
eltinag	●	●	bahu
iipp	●	●	hidung
ubah	●	●	pipi
amat	●	●	telinga

- C. Tulis lambang bilangan sesuai dengan nama bilangannya!!

delapan	—	8
tiga	—	
lima	—	
sepuluh	—	
enam	—	
satu	—	

Lampiran 31

Tabel Nilai r Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%		5%	10%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 32

NILAI KRITIS L UNTUK UJI *LILIEFORS*

Ukuran Sampel (n)	Tarf Nyata (α)				
	0,01%	0,05%	0,10%	0,15%	0,20%
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,233
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160

25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
>30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{\mathbf{0,886}}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Lampiran 33

Tabel Harga Kritik Untuk t

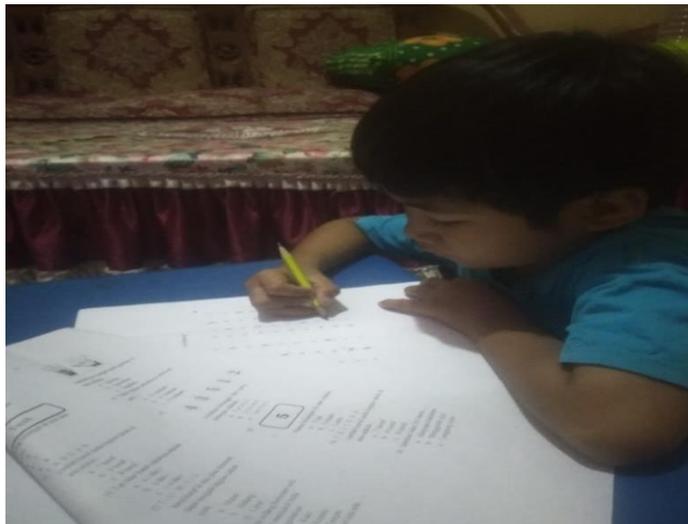
Level of significance for one-tailed test						
	.10	.05	.025	.01	.005	.0005
Level of significance for one-tailed test						
df	.20	.10	.05	.02	.01	.001
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	1,533	2,132	2,770	3,747	4,604	8,613
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	1,313	1,701	2,052	2,467	2,763	3,674
29	1,311	1,699	2,048	2,462	2,756	3,659
30	1,310	1,697	2,045	2,457	2,750	3,646
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460
120	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	3,373
∞	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,291

Lampiran 34

Dokumentasi



Gambar 1. Siswa mengerjakan *pretest*



Gambar 2. Siswa mengerjakan *prosttest*

Lampiran 35 hasil wawancara

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS I
SD NEGERI GROWONG LOR 03 JUWANA

Menurut ibu bagaimana pembelajaran tematik di kelas 1 ?

- Secara umum pembelajaran di kelas I ya seperti itu sering ramai maklum peralihan TK ke SD tetapi berjalan sejauh ini berjalan dengan baik tetapi pasti ada aja anak/siswa masih sulit untuk mengikuti pembelajaran.

Apakah ada kendala yang ibu temui ?

- Kendala yang sering saya temui yaitu masih adanya anak/siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran menyebabkan banyak anak yang belum menguasai beberapa materi karena anak kelas I sering kali gampang teralihkan dengan hal kecil.

Media apa saja yang ibu gunakan pada saat pembelajaran?

- Media yang biasa saya digunakan pada tema diriku subtema tubuhku ini ada gambar manusia dan kartu huruf saja.

Apakah ibu menemukan kendala pada saat memakai media tersebut ?

- Kendalanya ya gitu mbak bila menggunakan gambar biasanya sekali pakai pasti ada yang rusak entah itu sobek, hilang, atau dibawa pulang oleh anaknya. Jadinya saya harus buat lagi yang rusak atau hilang tersebut.

Apakah hasil belajar siswa selama ini sudah baik ?

- Sudah baik tetapi ya pasti ada anak-anak yang masih kurang, ada beberapa anak mendapat nilai kurang dari KKM. Biasanya anak-anak ini setiap pembelajaran ramai sendiri kurang memperhatikan pembelajaran.

Lampiran 36 Permohonan Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 0233/IP-AM/FIP/UPGRIS/III/2021 04 Maret 2021
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN Growong Lor 03 Juwana
 di Juwana

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Dewi Larasati
 N P M : 15120477
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**KEEFEKTIFAN MEDIA KOTAK CILUKBA PADA PEMBELAJARAN TEMA
 DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU KELAS I SD N GROWONG LOR JUWANA**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



Dekan
 Dekan I,

Mej Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240

Lampiran 37

Surat Telah Melakukan Penelitian


DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN JUWANA
SD NEGERI GROWONG LOR 03
 Jln. Ki Hajar Dewantara Desa Growong Lor Kec. Juwana Kode Pos 59185
 Telp.(0295)473632 Email. sdngrowonglor@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
 No. 421.2 / 092 / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MARTINAH, S.Pd
 NIP : 19631112 198405 2 005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Sekolah : SD Negeri Growong Lor 03 Kec. Juwana Kab. Pati.

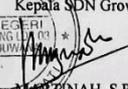
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : DEWI LARASATI
 NIM : 15120477
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas PGRI Semarang

Telah melakukan penelitian yang dilakukan pada :

Hari : Senin s.d Jumat
 Tanggal : 5 s.d 9 April 2021
 Tempat : SD Negeri Growong Lor 03

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Juwana, 9 April 2021
 Kepala SDN Growong Lor 03

 MARTINAH, S.Pd
 NIP. 19631112 198405 2 005